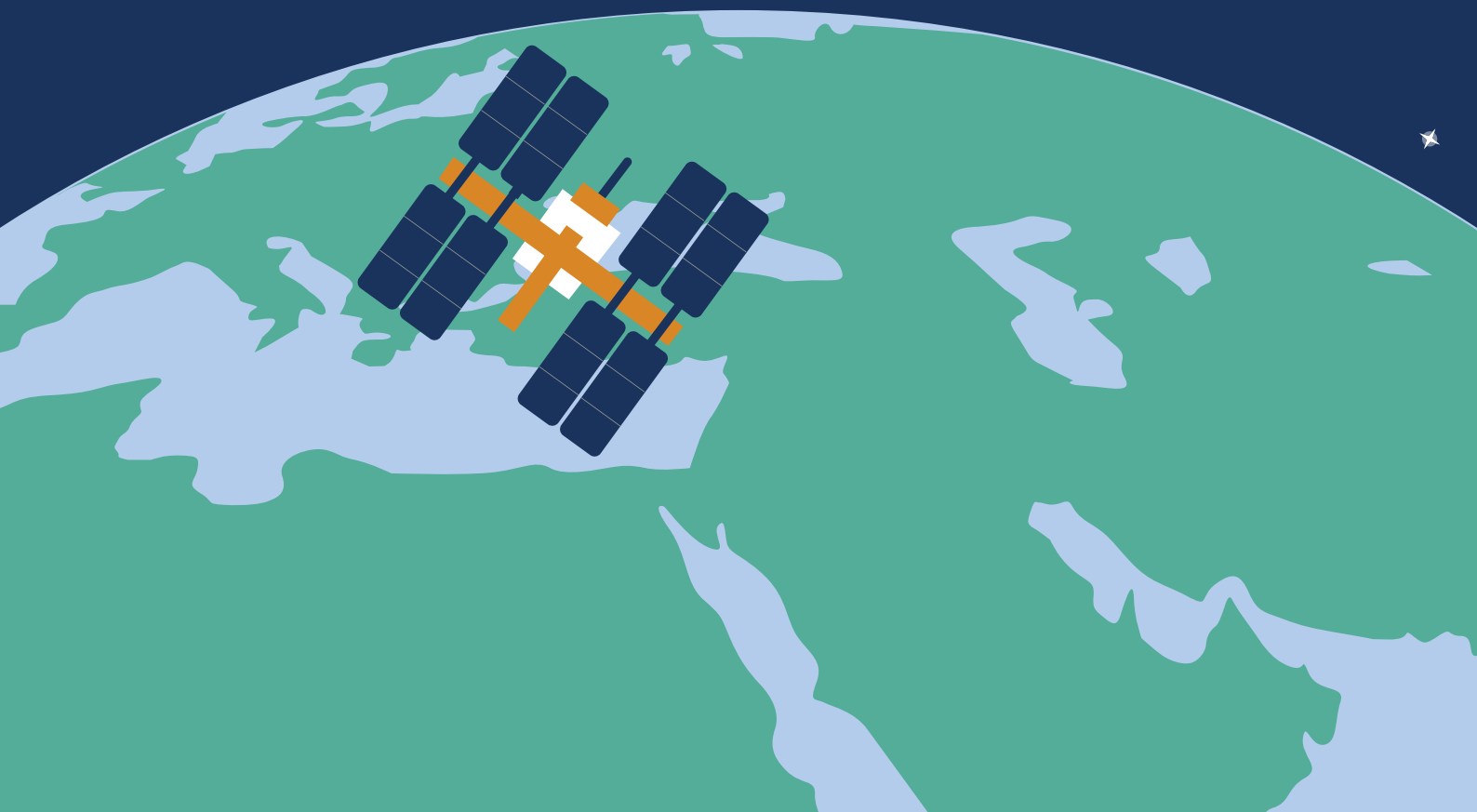


DOSSIER ENTREPRISES



# Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT



# Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

## Le projet

En 2024, la **Station Spatiale Internationale** (ISS) n'est plus en activité. Gil, un astronaute, revient d'une mission d'exploration du Système Solaire.

**Problème** : sa capsule de survie est dysfonctionnelle, il ne peut atterrir sans dommage et sa vie est en danger. Par chance, sa trajectoire coïncide avec celle de l'ISS ! Vous prenez donc part à **une mission de sauvetage improvisée**.

Il vous faut réceptionner Gil et le ramener à temps sur Terre. Mais attention, dans l'espace chaque décision peut avoir des **conséquences imprévues** !



## Mobilité

Le but de ce projet est de **permettre l'accessibilité de l'offre à un maximum de personnes**, notamment en zone rurale où les Escape Games sont absents. Pour répondre à ce manque, « Panique dans l'ISS » se veut itinérant et **circulera dans toute la région Occitanie**.

Le médiateur vient installer l'escape game au sein même de votre entreprise.



## Le concept

Les joueurs sont dans une pièce dans laquelle se trouvent de **nombreux indices**, chacun pouvant servir à résoudre une multitude d'énigmes afin de remplir une mission principale. L'Escape Game fait vivre une **expérience innovante** dans laquelle les participants sont **immergés au sein d'une situation et d'une ambiance inhabituelles**.

## Les objectifs

**Cohésion de groupe**  
**Coopération**

**Gestion du stress**

**Maintenir la qualité de vie**  
**au travail pour une meilleure performance**

**Développement de**  
**l'esprit scientifique**

# Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

## Déroulement

L'Escape Game est un jeu de rôle dont le niveau de difficulté peut être adapté pour chaque groupe. Les énigmes, variées, sont construites pour faire intervenir les différentes capacités des joueurs (organisation, écoute de l'autre, communication, créativité...).

« Panique dans l'ISS » peut accueillir jusqu'à **6 participants** en même temps et chaque session\* dure 1h15. Il est animé par un **médiateur scientifique** qui apportera son aide à l'équipe via une messagerie instantanée, et qui fera un point avant et après l'expérience.

\* Incluant le temps de jeu, échanges avec les équipes avant et après le jeu ainsi que sa remise à 0

1h 15

15' Mise en situation

45' Mission en cours

15' Débriefing et remise à 0

## Les organisateurs

Trois associations travaillent ensemble sur le projet d'Escape game itinérant :

### Délires d'encre

Association qui oeuvre pour la diffusion de la culture scientifique principalement par le livre mais aussi tout autre support audiovisuel.

Elle organise notamment depuis 17 ans le **festival Scientilivre** et depuis 9 ans le festival **Terres d'Ailleurs**.



### Planète Science

Planète Sciences Occitanie a pour **objectif principal de favoriser auprès des jeunes l'intérêt, la pratique et la connaissance des sciences et des techniques de manière expérimentale**, en développant des projets en équipe.



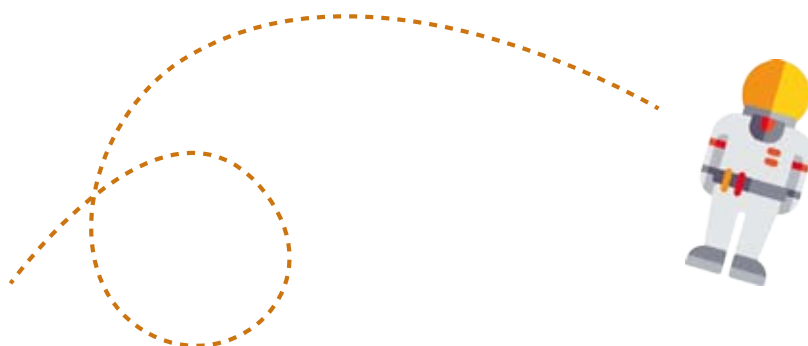
### UniverSciel

L'association **UniverSciel** a été créée en 2012 afin de faciliter l'organisation du festival **Astro'jeunes** et de développer de nouvelles activités de médiation scientifique pour les établissements scolaires.



# Panique dans l'ISS !

## ESCAPE GAME ITINÉRANT



### Comment l'accueillir ?

- Il est nécessaire d'avoir un **lieu fermé avec une superficie d'au moins 50m<sup>2</sup> (10x5m)** et de **3m de haut** pour pouvoir installer une tente représentant l'ISS et le matériel de médiation.
- Un **point d'eau et un branchement électrique** seront indispensables pour la remise en fonctionnement du jeu.
- Il sera **pris en charge** par un **médiateur scientifique** qui s'occupera de son transport jusqu'à votre établissement, de son montage et de l'animation sur les temps consacrés.
- Chaque session dure **1h15** (45 min de jeu et 30 min de briefing/débriefing)
- Il faut compter entre **3-4 h** de montage et de démontage.
- **Deux jours de location minimum.**
- Merci de nous contacter pour en savoir plus sur les tarifs.





# Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Nous contacter :

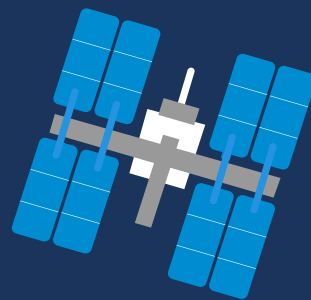


Association Délires d'encre

05 61 00 59 97

[contact@deliresdencre.org](mailto:contact@deliresdencre.org)

[www.deliresdencre.org](http://www.deliresdencre.org)



Partenaires:



Fondation



Acteurs:



Partenaires sollicité : Le Cnes, La caisse d'épargne, Aéroscopia, Airbus, l'Eesa, Safran, La Cité de l'espace de Toulouse, La fondation orange